

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *MILLENNIAL CREATIVE HUB*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *SMART BUILDING*
DI KOTA PALEMBANG



STUDIO TUGAS AKHIR

**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Sidang Sarjana Strata
Satu (S1) Pada Program Studi Arsitektur Universitas Tridinanti**

Disusun Oleh :

M. SEPTIAN

2002250006

Dosen Pembimbing:

Dosen Pembimbing I : Irma Indriani, M.Ars.

Dosen Pembimbing II : Aditha Maharani Ratna, S.T., M.T.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRIDINANTI
2024

HALAMAN PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : M. Septian
Nomor Pokok : 2002250006
Program Studi : Teknik Arsitektur
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perencanaan dan Perancangan *Millenial Creative Hub*
dengan Pendekatan Arsitektur *Smart Building* di Kota
Palembang

Telah mengikuti Ujian Sidang Sarjana Teknik Arsitektur pada tanggal 19 September 2024, dan dinyatakan **LULUS**.

Dosen Pembimbing I,



Irma Indriani, M.Ars

Dosen Pembimbing II,



Aditha Maharani Ratna, ST., MT

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Tridinanti,



Fr. Zulkarnain Fatoni, M.T, M.M

Ketua Program Studi Arsitektur
Universitas Tridinanti,



Irma Indriani, M.Ars

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M Septian

NPM : 2002250006

Program Studi : Teknik Arsitektur

Alamat : Jl. Pangeran Marto No. 120, RT/RW 007/003, Kel. 19 Ilir
Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, 30132

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul :

**“PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *MILLENIAL CREATIVE HUB*
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *SMART BUILDING* DI KOTA
PALEMBANG”**

Merupakan judul orisnil serta bukan merupakan plagiat dari judul Tugas Akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya serta akan saya pertanggungjawabkan.

Palembang, 19 September 2024



M. SEPTIAN
NPM. 2002250006

MOTTO

“Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena Allah tidak pernah membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.” (QS. Al-Baqarah: 286)

“Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk kedalam pori-porinya.”

Kupersembahkan Untuk:

Yang Tercinta Kedua Orang Tua Ku

Yang Tersayang Nenek Ku

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Arsitektur

Universitas Tridinanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Studio Tugas Akhir dengan judul **“Perencanaan dan Perancangan *Millenial Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur *Smart Building* di Kota Palembang.”**

Penyusunan Studio Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Arsitektur Universitas Tridinanti Palembang.

Penyusunan Studio Tugas Akhir ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Irma Indriani, M.Ars, selaku Ketua Prodi Teknik Arsitektur sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
2. Ibu Aditha Maharani Ratna, ST., MT, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan memberikan arahan bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Seluruh Dosen Program Studi Arsitektur Universitas Tridinanti Palembang.
4. Kedua orangtua yang tidak henti-hentinya selalu mendoakan, memotivasi, dan memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan perkuliahan.
5. Nenek saya yang selalu mengkhawatirkan saya disemua tugas dan kuliah yang telah saya jalani selama ini.

6. Keluarga besar grup “Kurab” yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan motivasi agar tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
7. Sahabat saya Siska Oktarina, M. Khairul Faizi, dan Al Azhar Amarkhan yang sudah banyak membantu dan berkontribusi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Teman-teman Program Studi Arsitektur angkatan 2020 yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih sudah mendengarkan keluh kesah, memberi saran, motivasi, dan banyak cerita suka duka selama perkuliahan.
9. Diri sendiri yang tidak pernah menyerah dan selalu berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Sebagai penulis saya menyadari adanya keterbatasan di dalam penulisan Studio Tugas Akhir ini. Besar harapan saya akan saran dan kritik yang bersifat membangun agar penyusunan ini menjadi lebih baik. Akhirnya saya sebagai penyusun berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca. Sekali lagi saya ucapkan Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Email : muhammadseptian987@gmail.com

Palembang, 19 September 2024

M. SEPTIAN

2002250006

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MILLENIAL CREATIVE HUB
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SMART BUILDING
DI KOTA PALEMBANG**

M. Septian
muhammadseptian987@gmail.com

ABSTRAK

Kota Palembang memiliki banyak potensi dalam bidang kreatif, terutama dalam hal makanan dan seni kerajinan. Namun industri kreatif di Kota Palembang masih belum berkembang karena kurangnya fasilitas terpusat yang dapat memwadahi kegiatan para pelaku industri kreatif. Generasi milenial memainkan peranan penting karena generasi ini akan mengontrol roda pembangunan terutama dibidang industri kreatif dan memiliki kemampuan untuk membawa Kota Palembang kearah yang lebih maju dan dinamis. Arsitektur smart building merupakan pendekatan arsitektur yang paling tepat dikarenakan bangunan ini dilengkapi dengan teknologi inovatif seperti teknologi kecerdasan buatan dan Internet of Things (IoT) dimana teknologi semakin hari semakin berkembang dan banyak melakukan inovasi dibidang teknologi khususnya arsitektur. Perancangan millennial creative hub ini diharapkan dapat membantu memwadahi kegiatan industri kreatif di Kota Palembang dengan memberikan fasilitas yang dapat mendukung potensi industri kreatif bagi masyarakat di Kota Palembang.

Kata Kunci : perencanaan, perancangan, *millennial*, *creative hub*, *smart building*, *Palembang*.

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN MILLENIAL CREATIVE HUB
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SMART BUILDING
DI KOTA PALEMBANG**

M. Septian
muhammadseptian987@gmail.com

ABSTRACT

The city of Palembang has a lot of potential in the creative field, especially in terms of food and arts and crafts. However, the creative industry in Palembang City is still not developing due to the lack of centralized facilities that can accommodate the activities of creative industry players. The millennial generation plays an important role because this generation will control the wheels of development, especially in the creative industry sector and have the ability to take the city of Palembang in a more advanced and dynamic direction. Smart building architecture is the most appropriate architectural approach because this building is equipped with innovative technology such as artificial intelligence technology and the Internet of Things (IoT), where technology is increasingly developing day by day and many innovations are being made in the field of technology, especially architecture. The design of this millennial creative hub is expected to help accommodate creative industry activities in Palembang City by providing facilities that can support the potential of creative industries for the people of Palembang City

Keyword: Planning, Millenial Creative Hub, Smart Building, Palembang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Manfaat dan Tujuan	5
1.4.1 Manfaat	5
1.4.2 Tujuan	5
1.5 Lingkup dan Batasan Pembahasan.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	6

1.6.1	Data Primer	6
1.6.2	Data Sekunder	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
1.8	Kerangka Berpikir	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA		10
2.1	Millenial	10
2.1.1	Definisi Millenial	10
2.1.2	Karakteristik Milenial	11
2.2	Creative Hub	12
2.2.1	Definisi <i>Creative Hub</i>	12
2.2.2	Fungsi <i>Creative Hub</i>	13
2.3	Ekonomi Kreatif	14
2.3.1	Definisi Ekonomi Kreatif	14
2.3.2	Ciri – ciri Ekonomi Kreatif	15
2.3.3	Jenis-jenis Ekonomi Kreatif	16
2.3.4	Manfaat Ekonomi Kreatif	19
2.4	Arsitektur <i>Smart Building</i>	20
2.4.1	Definisi <i>Smart Building</i>	20
2.4.2	Kelebihan Arsitektur <i>Smart Building</i>	20
2.4.3	Aspek Arsitektur <i>Smart Building</i>	22

BAB III TINJAUAN OBJEK RANCANGAN	25
3.1 Lokasi Perancangan.....	25
3.1.1 Kondisi Tapak dan Data Pendukung Lokasi Pertama	25
3.1.2 Kondisi Tapak dan Data Pendukung Lokasi Kedua	28
3.1.3 Kondisi Tapak dan Data Pendukung Lokasi Ketiga	30
3.2 Pemilihan Tempat dan Lokasi	32
3.3 Tinjauan Preseden <i>Creative Hub</i>	33
3.3.1 Jakarta <i>Creative Hub</i>	34
3.3.2 Bandung <i>Creative Hub</i>	39
3.3.3 Gedung <i>Creative Center</i> Kota Tasikmalaya.....	47
3.3.4 Perbandingan Preseden	49
3.4 Tinjauan Preseden Pendekatan Arsitektur <i>Smart Building</i>	50
3.4.1 Capital Tower, Singapura	51
3.4.2 Duke Energi Center, Charlotte, North California	52
3.4.3 Burj Khalifa, Dubai.....	53
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN.....	55
4.1 Analisis Tapak.....	55
4.1.1 Lokasi Perencanaan	55
4.1.2 Analisis <i>Vicinity</i>	58
4.1.3 Analisis Klimatologi	59

4.1.4 Analisis Angin	61
4.1.5 Analisis Kebisingan	62
4.1.6 Analisis Pencapaian dan Sirkulasi	63
4.1.7 Analisis View	65
4.1.8 Analisis Vegetasi	67
4.1.9 Analisis Teknologi	68
4.2 Analisis Kebutuhan Ruang	71
4.2.1 Kelompok Pengguna	71
4.2.2 Aktivitas Pengguna	74
4.2.3 Kebutuhan Ruang	77
4.3 Analisis Struktur	79
4.3.1 Struktur Bagian Bawah	79
4.3.2 Struktur Bagian Menengah	80
4.3.3 Struktur Bagian Atas	81
4.4 Analisis Sistem Utilitas	83
4.4.1 Sistem Air Bersih	83
4.4.2 Sistem Air Kotor dan Air Bekas	84
4.4.3 Sistem Jaringan Listrik	86
4.4.4 Sistem Proteksi Kebakaran	87
4.4.5 Sistem Tata Udara	88

BAB V KONSEP PERANCANGAN	91
5.1 Program Ruang	91
5.2 Konsep Perencanaan Tapak.....	94
5.2.1 Zoning Bangunan.....	94
5.2.2 Sirkulasi dan Pencapaian	96
5.2.3 <i>Point Of Interest</i>	97
5.2.4 Konsep Lansekap	97
5.3 Konsep Bangunan.....	102
5.3.1 Gubahan Massa.....	102
5.3.2 Penerapan Teknologi	104
5.3.3 Fasad Bangunan	106
5.3.4 Material Bangunan.....	107
5.4 Konsep Struktur.....	110
5.4.1 Struktur Bagian Bawah.....	110
5.4.2 Struktur Bagian Menengah	111
5.4.3 Struktur Bagian Atas.....	112
5.5 Konsep Penghawaan.....	113
5.6 Konsep Pencahayaan	116
5.7 Konsep Utilitas	117
5.7.1 Sistem Air Bersih.....	117

5.7.2 Sistem Air Kotor dan Air Bekas	119
5.7.3 Sistem Jaringan Listrik	121
5.7.4 Sistem Proteksi Kebakaran	121
DAFTAR PUSTAKA	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur (Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022)	3
Gambar 1.2 Kerangka Berpikir	9
Gambar 3.1 Lokasi Perencanaan Pertama (Sumber: Google Maps, 2023).....	25
Gambar 3.2 Kondisi Didepan Site (Sumber: Google Maps, 2024)	27
Gambar 3.3 Kondisi Samping Site (Sumber: Google Maps, 2024).....	27
Gambar 3.4 Kondisi Belakang Site (Sumber: Google Maps, 2024).....	27
Gambar 3.5 Lokasi Perencanaan Kedua (Sumber: Google Maps, 2024)	28
Gambar 3.6 Analisis SWOT.....	30
Gambar 3.7 Lokasi Perencanaan Ketiga (Sumber: Google Maps, 2024)	30
Gambar 3.8 Analisis SWOT.....	32
Gambar 3.9 Jakarta Creative Hub (Sumber: CCN Indonesia, 2023)	35
Gambar 3.10 Classroom A di Jakarta Creative Hub (Sumber: Tavel Wegoblog, 2023)	35
Gambar 3.11 Classroom Tipe B dan C di Jakarta Creative Hub (Sumber: Femina, 2023)	36
Gambar 3.12 Ruang Fashion Lab (Sumber: Rendraovi, 2023).....	37
Gambar 3.13 Wood Working Area Jakarta Creative Hub (Sumber: Rendraovi, 2023)	37
Gambar 3.14 Bandung Creative Hub (Sumber: Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Bandung, 2023)	40

Gambar 3.15 Studio Musik Bandung Creative Hub (Sumber: Bandung News, 2023)	43
Gambar 3.16 Studio Konten Digital Bandung Creative Hub (Sumber: Jabar Tribun News, 2023)	44
Gambar 3.17 Perpustakaan Bandung Creative Hub (Sumber: Bandung News, 2023)	44
Gambar 3.18 Kafe Bandung Creative Hub (Sumber: Afifah Rosyad, 2018)	45
Gambar 3.19 Toko Desain Bandung Creative Hub (Sumber: Jabar Tribun News, 2023)	45
Gambar 3.20 Galeri Pameran Bandung Creative Hub (Sumber: Sumber: Afifah Rosyad, 2018)	46
Gambar 3.21 Auditorium Bandung Creative Hub (Sumber: Jabar Tribun News, 2023)	46
Gambar 3 22 Ruang Bengkel/Studio Bandung Creative Hub (Sumber: Afifah Rosyad, 2018)	47
Gambar 3.23 Gedung Tasik Creative Center Tasikmalaya (Sumber: Faizal Amiruddin/detikJabar, 2023)	48
Gambar 3.24 Capital Tower, Singapura (Sumber: Dukes, 2018)	51
Gambar 3.25 Duke Energy Center, Charlotte, North California (Sumber: Dukes, 2018)	53
Gambar 3.26 Burj Khalifa, Dubai (Sumber: Dukes, 2018)	54
Gambar 4.1 Lokasi Perencanaan dan Perancangan	55
Gambar 4.2 Lokasi Perencanaan Dengan Ukuran	56

Gambar 4.3 Kondisi Didepan Site (A).....	57
Gambar 4.4 Kondisi Depan Site (B)	57
Gambar 4.5 Kondisi Samping Site (C)	58
Gambar 4.6 Analisis Vicinity	58
Gambar 4.7 Analisis Klimatologi.....	59
Gambar 4.8 Respon Terhadap Cahaya Matahari.....	60
Gambar 4.9 Analisa Angin	61
Gambar 4.10 Respon Terhadap Angin	62
Gambar 4.11 Analisa Kebisingan.....	62
Gambar 4.12 Respon Terhadap Kebisingan.....	63
Gambar 4.13 Analisis Pencapaian Alternatif 1	63
Gambar 4.14 Analisis Pencapaian Alternatif 2	64
Gambar 4.15 Analisis View dari dalam tapak	65
Gambar 4.16 Analisa View dari Luar Tapak	66
Gambar 4.17 Respon Terhadap View.....	66
Gambar 4.18 Pondasi Tiang Pancang	80
Gambar 4.19 Kolom dan Balok	81
Gambar 4.20 Plat Lantai	81
Gambar 4.21 Struktur Atap Space Frame	82
Gambar 4.22 Struktur Atap Kabel.....	82
Gambar 4.23 Sistem Air Bersih Down Feed.....	84
Gambar 4.24 Pembuangan Air Bekas	85
Gambar 4.25 Sistem Pembuangan Air Kotor dan Air Bekas	86

Gambar 4.26 Sistem Jaringan Listrik.....	86
Gambar 4.27 Skema Sistem Jaringan Listrik.....	86
Gambar 4.28 APAR.....	87
Gambar 4.29 Head Sprinkler.....	87
Gambar 4.30 Hydrant Box	88
Gambar 4.31 Diagram Sistem Proteksi Kebakaran.....	88
Gambar 4.32 Cooling Tower.....	89
Gambar 4.33 Outdoor Central AC	89
Gambar 4.34 Fan Coils Unit (FCU).....	90
Gambar 4.35 Digram Skema Sistem Tata Udara	90
Gambar 5.1 Zonasi Tapak Bangunan	95
Gambar 5.2 Zonasi Vertikal Millenial Creative Hub	95
Gambar 5.3 Pencapaian dan Sirkulasi Millenial Creative Hub.....	96
Gambar 5.4 Point Of Interest (POI) Bangunan.....	97
Gambar 5.5 Konsep Lansekap	99
Gambar 5.6 Jalur Pejalan Kaki.....	100
Gambar 5.7 Tampak Jalur Pejalan Kaki.....	100
Gambar 5.8 Jenis Tanaman Beserta Fungsinya.....	102
Gambar 5.9 Gubahan Massa	103
Gambar 5.10 Fasad Bangunan	107
Gambar 5.11 Penggunaan Alumunium Composite Panel (ACP).....	108
Gambar 5.12 Penggunaan Kaca Reflektif.....	109
Gambar 5.13 Penggunaan Warna	109

Gambar 5.14 Pondasi Tiang Pancang	110
Gambar 5.15 Kolom dan Balok	111
Gambar 5.16 Plat Lantai	112
Gambar 5.17 Struktur Atap Space Frame	113
Gambar 5.18 Sistem Penghawaan Alami	114
Gambar 5.19 Cooling Tower	115
Gambar 5.20 Outdoor Central AC	115
Gambar 5.21 Fan Coils Unit (FCU).....	116
Gambar 5.22 Sistem Air Bersih Down Feed	118
Gambar 5.23 Sistem Air Bersih	119
Gambar 5.24 Sistem Pembuangan Air Kotor dan Air Bekas	120
Gambar 5.25 Sistem Pembuangan Air Bekas dan Air Hujan.....	120
Gambar 5.26 Skema Sistem Jaringan Listrik.....	121
Gambar 5.27 APAR (Alat Pemadam Api Ringan)	121
Gambar 5.28 Head Sprinkler.....	122
Gambar 5.29 Hydrant Box	122
Gambar 5.30 Smoke Detector	122
Gambar 5.31 Diagram Sistem Proteksi Kebakaran.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Penilaian Antar Site.....	33
Tabel 4.1 Jenis Tanaman Peneduh beserta fungsinya	67
Tabel 4.2 Jenis Tanaman Pembatas dan Tanaman Penghias	68
Tabel 4.3 Kelompok Pengguna	74
Tabel 4.4 Kelompok Aktivitas Pengguna Millenial Creative Hub.....	77
Tabel 4.5 Analisis Besaran Ruang.....	79
Tabel 4.6 Program Ruang Millenial Creative Hub.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif menjadi topik pembicaraan saat ini bagi setiap kalangan terlebih lagi di era globalisasi saat ini karena kreatifitas sangat dibutuhkan. Industri kreatif merupakan pembeda dari banyak produk sejenis didunia bisnis. Pasalnya produk yang dihasilkan merupakan hasil sebuah kreatifitas yang menciptakan keunikan serta inovasi produk. Saat ini ruang yang dapat menampung serta menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif masih sangat dan belum terjangkau di setiap daerah. (Mangumpaus *et al.*, 2022)

Dengan pertumbuhan industri kreatif di Indonesia, beberapa masalah telah muncul. Ini termasuk bahan baku yang langka, perlindungan hak atas kekayaan intelektual (HIK) yang kurang, dan masyarakat yang kurang menghargai produk kreatif. Namun, dengan kekayaan budaya, keindahan geografis, dan sumber daya manusia yang kreatif, industri ini juga menunjukkan potensi besar. (K. S. N. Indonesia, 2022)

Untuk mendorong ekonomi kreatif, pemerintah Indonesia telah mengambil berbagai langkah. Misalnya, mereka telah membangun Pusat Kreatif & Desain Indonesia, membangun infrastruktur komunikasi, informasi, dan telekomunikasi. Selain itu, pemerintah telah berkonsentrasi pada membangun ekosistem digital dalam sektor ekonomi kreatif. Mereka berharap 30 juta industri kreatif masuk ke ekosistem digital pada tahun 2024. Ini diharapkan dapat membantu pelaku ekonomi

kreatif beradaptasi dengan pandemi COVID-19 dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. (Kemenparekraf, 2021)

Jumlah tenaga kerja di bidang ekonomi kreatif di Indonesia telah meningkat dengan cepat dalam beberapa tahun terakhir. Ini lebih besar dari pertumbuhan tenaga kerja sektor lain di seluruh negeri, dengan pertumbuhan 9,49% pada tahun 2022. Ini menunjukkan bahwa industri ini memiliki potensi yang besar untuk memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekonomi nasional termasuk kota Palembang. (Kemenparekraf, 2023)

Kota Palembang memiliki banyak potensi dalam industri kreatif, terutama di bidang makanan dan kerajinan. Pengembangan industri kreatif di Palembang didorong oleh popularitas Songket Palembang, yang dikenal dengan kualitasnya yang tinggi dan perinciannya yang halus. Selain itu, unsur "*craftmanship*" Songket Palembang dipertahankan dan dikembangkan oleh inovasi desainer dan pelaku usaha muda. (Antara, 2021)

Pengembangan industri kreatif di Palembang juga didukung dengan adanya pelaku usaha pempek yang mengirimkan produknya melalui paket luar daerah, dengan jaminan keaslian bahan baku, proses produksi, dan harga yang benar-benar dari Palembang. Sektor kreatif Palembang telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) telah meningkat dari 5,76% pada tahun 2013 menjadi 7-7,5% pada tahun 2015–2019. Tingkat partisipasi tenaga kerja industri ini juga ditargetkan mencapai 10,5–11% dari total tenaga kerja nasional, dan peningkatan devisa negara mencapai 6,5–8%. (Antara, 2021)

Selain itu, industri kecil Palembang memiliki potensi untuk berkembang menjadi klaster industri. Jenis bisnis kecil yang memiliki peluang untuk berkembang dapat diidentifikasi dengan menggunakan Analisis Lokasi *Quotient* (LQ) dan *Typologi Klassen*. (Mukhlis *et al.*, 2014). Untuk meningkatkan ekonomi lokal, Kota Palembang telah membangun fasilitas seperti Gerai Produk-Produk Industri Kecil dan Menengah (IKM) dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Mal Pelayanan Publik (MPP). Fasilitas-fasilitas ini dirancang untuk menawarkan dukungan dan dukungan kepada para pengusaha UMKM dan IKM di Kota Palembang dalam mengembangkan bisnis mereka. (Ira, 2020)

Generasi milenial telah memainkan peran penting dalam industri kreatif Kota Palembang. Dengan kemampuan dan gagasan kreatif mereka, mereka telah membantu industri kreatif kota berkembang. Generasi millennial juga membantu meningkatkan kualitas dan kuantitas produk industri kreatif, serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya industri kreatif dalam pengembangan ekonomi lokal. (Amidi *et al.*, 2023)

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur (Jiwa)								
	Laki-laki			Perempuan			Jumlah		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
0-4	73172	72583	81064	69208	68562	76869	142380	141145	157933
5-9	74571	74442	78130	70417	70554	74500	144988	144996	152630
10-14	71158	72005	65997	66202	66825	62379	137360	138830	128376
15-19	75057	75820	64137	76137	76714	61178	151194	152534	125315
20-24	76020	76038	70362	74241	74061	68082	150261	150099	138444
25-29	70887	70408	72395	68099	67503	69185	138986	137911	141580
30-34	67900	67751	69888	65374	65136	67441	133274	132887	137329
35-39	64027	64743	67003	65769	66375	64894	129796	131118	131897
40-44	60877	62269	59751	61681	63203	58658	122558	125472	118409
45-49	53212	54660	53179	54455	55734	55370	107667	110394	108549
50-54	46882	48237	46382	48507	49723	49303	95389	97960	95685
55-59	39828	41051	38468	40374	41777	42059	80202	82828	80527
60-64	26670	27790	31726	26739	28112	34293	53409	55902	66019
65-69	17166	18272	23546	17691	18864	25448	34857	37136	48994
70-74	9245	9821	12657	11504	11940	15004	20749	21761	27661
75+	7503	7725	10485	12320	12676	16240	19823	20401	26725
Jumlah	834175	843615	845170	828718	837759	840903	1662893	1681374	1686073

Gambar 1.1 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur
(Sumber: Badan Pusat Statistik, 2022)

Berdasarkan uraian diatas, diperlukannya sebuah tempat atau wadah yang dapat mewadahi aktivitas pelaku industri kreatif agar dapat membantu para pelaku industri kreatif dalam mengembangkan ide, kreatifitas, dan inovasi terbaru terkait dengan produk kreatif. Arsitektur *smart building* merupakan salah satu pendekatan arsitektur yang tepat untuk perancangan ini dikarenakan di era digital saat ini mengalami kondisi kemajuan yang cukup pesat dan mengarah ke arah teknologi dan energi terbarukan.

Berdasarkan uraian diatas maka didapatkan judul **“Perancangan *Millenial Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur *Smart Building* di Kota Palembang”** yang diharapkan dapat mendukung potensi generasi milenial yang mereka punya agar ekonomi kreatif di Kota Palembang dapat meningkat dan menjadi yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Apa desain atau penyelesaian arsitektur yang tepat untuk perancangan *Millenial Creative Hub* di Kota Palembang ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah ditetapkan, adapun batasan masalah pada Perancangan *Millenial Creative Hub* ini adalah :

1. Merencanakan dan merancang *Milenial creative hub* ini mulai dari data, analisis data, konsep perancangan, Gambar Pra-Desain, dan miniatur 3D (maket).

1.4 Manfaat dan Tujuan

1.4.1 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan *Millennial Creative Hub* ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu cara untuk membangun pengetahuan tentang *Millennial Creative Hub*.
- b. Merancang *Millennial Creative Hub* yang dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan bagi generasi milenial untuk berkegiatan dan menyalurkan kreatifitas mereka menjadi bagian dari produktifitas kegiatan.

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari merancang *Millennial Creative Hub* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan tempat sebagai wadah yang memfasilitasi masyarakat untuk berkarya dan membantu meningkatkan perekonomian di Kota Palembang.
2. Untuk menciptakan sebuah tempat kreatif yang dapat memunculkan ide kreatif, inovasi baru, dan inspirasi agar menjadi sebuah tempat yang bisa bermanfaat bagi banyak orang.

1.5 Lingkup dan Batasan Pembahasan

Adapun lingkup dan batasan pembahasan pada Perancangan *Millennial Creative Hub* ini adalah:

1. Proses pembahasan maupun perancangan *Millenial Creative Hub* dibatasi dengan Gambar Pra-Desain (2D), Gambar Perspektif 3 Dimensi, dan Juga Video Animasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun data – data yang di peroleh dari beberapa metode yang berfungsi sebagai proses perencanaan dana perancangan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Data Primer

Data primer didapat dengan melalui proses pengambilan data langsung dari sumbernya, antara lain:

- a. Observasi Langsung

Observasi langsung dilakukan untuk mengetahui hal – hal yang berhubungan dengan tapak, kondisi iklim pada tapak, dan batasan tapak. Tidak hanya berupa kondisi fisik pada tapak, kondisi sosial, dan lingkungan juga perlu di perhatikan.

1.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat secara tidak langsung, data tersebut dapat memberikan informasi mengenai objek perancangan sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam merancang, antara lain :

- a. Studi Literatur

Mencari data dan teori yang berhubungan tentang ekonomi kreatif, industri kreatif, pendekatan arsitektur *smart building*, dan pembahasan lain yang terkait. Data tersebut akan dijadikan sebagai acuan atau referensi dalam membuat tugas akhir ini.

b. Studi Preseden

Studi preseden adalah sebagai acuan dalam merancang dengan mencari bangunan sejenis yang telah ada sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan Tugas Akhir ini, maka laporan akan disusun dalam 3 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang perancangan millennial creative hub, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan, lingkup dan batasan pembahasan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir.

Bab II. Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan kerangka teori terkait dengan konsep perancangan dan juga tema tugas akhir ini.

Bab III. Metode Penelitian dan Perancangan

Bab ini Metode Penelitian dan Perancangan berisi tentang sub bab; kerangka berpikir, rancangan penelitian dan perancangan, pemilihan tempat/lokasi perancangan, dan waktu/jadwal penelitian dan perancangan.

Bab IV. Analisis Perancangan

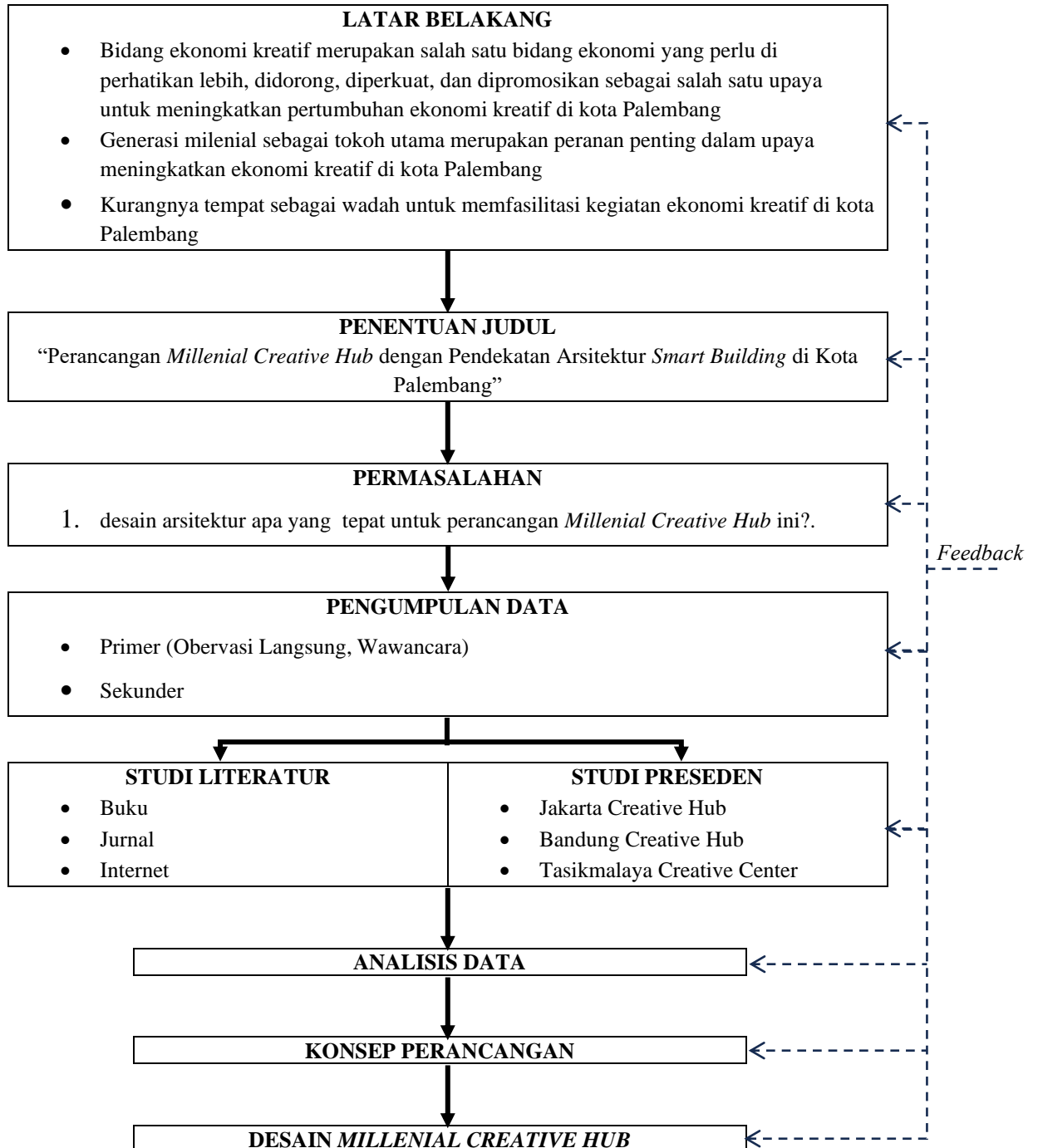
Bab ini akan berisi tentang analisis tapak (eksisting, klimatologi, pencapaian, sirkulasi, kebisingan, vegetasi, dan juga *view*), analisis arsitektur (elemen estetika seperti penggunaan material dan bentuk pola secara teori),

analisis struktur, analisis utilitas (air bersih, air kotor, air bekas, dan sistem jaringan listrik), analisis aktifitas, kebutuhan ruang, dan besaran ruang.

Bab V. Konsep Perancangan

Bab ini akan berisi tentang konsep perancangan yang terdiri dari perzoningan, program ruang, konsep tapak, konsep gubahan massa, konsep fasad, konsep struktur, dan konsep utilitas.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, A., Puspasari, M., & Novandri, A. (2023). Upaya Pengembangan Dan Peningkatan Pendapatan Industri Kreatif Di Kota Palembang. *Motivasi*, 8(2), 141. <https://doi.org/10.32502/mti.v8i2.6589>
- Antara. (2021). *Songket dan kuliner jadi fokus industri kreatif Palembang*. ANtara News. <https://www.antaraneews.com/berita/521944/songket-dan-kuliner-jadi-fokus-industri-kreatif-palembang>
- Boediman, E. P. (2022). Sosial Media Sebagai Media Baru dalam Perspektif Praktisi Public Relations Pada Era Generasi Milenial. *Avant Garde*, 10(2), 217. <https://doi.org/10.36080/ag.v10i2.2119>
- Dukes, E. (2018). *5 Contoh Bangunan cerdas Modern Yang Harus Anda Ketahui*. Office by Eptura. <https://www.iofficecorp.com/blog/intelligent-building-examples>
- Edukasi, B. A. (2021). *Sistem Proteksi Kebakaran pada Bangunan Tinggi*. Youtube.Com. <https://www.youtube.com/watch?v=DeqUtg5AHac>
- EJ, T. (2019). *Tinjauan Creative Hub*. E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://e-journal.uajy.ac.id/17470/3/TA153582.pdf>
- Eticon. (2022). *Diminati Banyak Orang, Berikut Kelebihan dan Kekurangan Atap Baja Ringan Menurut Ahlinya!* PT Eticon Rekayasa Teknik. <https://eticon.co.id/atap-baja-ringan/>
- Indonesia, K. K. R. (2022). *Pemulihan Perekonomian Indonesia Setelah Kontraksi Akibat Pandemi Covid-19*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-banjarmasin/baca-artikel/14769/Pemulihan-Perekonomian-Indonesia-Setelah-Kontraksi-Akibat-Pandemi-Covid-19.html>
- Indonesia, K. S. N. (2022). *Ekonomi Kreatif Masa Depan Indonesia*. Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi_kreatif_masa_depan_indonesia
- Ira. (2020). *Gerai Produk-Produk Industri Kecil dan Menengah (IKM) dan Usaha Mikro Kecil & Menengah (UMKM) di Lantai 1 Mal Pelayanan Publik (MPP) Kota Palembang*. DPMPSTP Kota Palembang.

<https://dpmptsp.palembang.go.id/r/gerai-produk-produk-industri-kecil-dan-menengah-ikm-dan-usaha-mikro-kecil-menengah-umkm-di-lantai-1-mal-pelayanan-publik-mpp-kota-palembang>

Kemenparekraf. (2021). *Penguatan Ekosistem Digital dalam Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia*. Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Penguatan-Ekosistem-Digital-dalam-Sektor-Ekonomi-Kreatif-di-Indonesia>

Kemenparekraf. (2023). *Siaran Pers: Menparekraf: Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif Terbukti Lebih Cepat Pulih dari Pandemi*. Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. <https://kemenparekraf.go.id/berita/menparekraf-tenaga-kerja-sektor-ekonomi-kreatif-terbukti-lebih-cepat-pulih-dari-pandemi>

Mangumpaus, A., Supardjo, S., Mandey, J. C., S1universitas, M. P., Ratulangi, S., Prodi, D., & S1universitas, S. (2022). CREATIVE HUB DI MINAHASA UTARA Eco-Cultural Arsitektur. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 11(1), 342–351.

MDS Kontraktor. (2024). *Mengenal Material Beton Beserta Kelebihan dan Kekurangannya*. MANNA DAMAI SEJAHTERA KONSTRAKTOR BAJA DAN SIPIL. <https://mdskontraktor.co.id/dnews/30056/mengenal-material-beton-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya.html#:~:text=Kekurangan Beton&text=Beton bisa mengalami keretakan rambut,mengandung kadar garam yang tinggi.>

Mukhlis, M., Pratama A, D., & Dehannisa, N. (2014). Pengembangan Ekonomi Lokal Kota Palembang Melalui Kajian Potensi Klaster Industri Kecil. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 12(2), 67–80. <https://doi.org/10.29259/jep.v12i2.4871>

Shakespeare, W. (2014). Sistem Struktur Bangunan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 6–13.

Sinopoli, J. (2010). *Smart Building System for Architects, Owners, and Builders*. Elsevier.

Wijayanti, C. L. (2021). Mendidik Generasi Millennial Di Era Globalisasi. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 100–111. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v1i2.401>

Yunaz, H., Septiadi, D., Tribudhi, D. A., Rachmat, Z., Komarruzaman, Nugroho, L., & Oktaviani, N. F. (2022). *EKONOMI KREATIF* (M. p. Diana Purnama Sari, S.E, Ari Yanto (ed.); p. 252). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.